

SSTSDS-Vol.4. N1. 109

**Gamificación y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje  
en contextos educativos**

***Gamification and its impact on teaching and learning processes in  
educational contexts***

**Autores:**

Sandy Nayeli Zamora Chevez  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[szamorac@uteq.edu.ec](mailto:szamorac@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-4306-5870>

Brigitte Estefania Pinto Ayala  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[bpintoa@uteq.edu.ec](mailto:bpintoa@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-2895-8053>

Wendy Dayana Fernández Alava  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[wfernandeza@uteq.edu.ec](mailto:wfernandeza@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-2055-0803>

Jenniffer Dayana Carranza Mata  
Universidad Técnica Estatal de Quevedo  
Quevedo – Ecuador  
[jcarranzam3@uteq.edu.ec](mailto:jcarranzam3@uteq.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-8062-0490>

**Autor de correspondencia:** Sandy Nayeli Zamora Chevez, [szamorac@uteq.edu.ec](mailto:szamorac@uteq.edu.ec)

**Enviado:** 13-05-2026

**Aceptado:** 10-08-2026

**Revisado:** 02-07-2026

**Publicado:** 12-08-2026



**Cómo citar este artículo:**

Zamora Chevez, S. N., Pinto Ayala, B. E., Fernández Alava, W. D., & Carranza Mata, J. D. (2026). Gamificación y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos. *Sage Sphere of Technology, Sciences, Discoveries And Society*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.63688/yaer5948>

© 2026; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>) que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea correctamente citada.



## RESUMEN

La gamificación es una estrategia didáctica orientada a incorporar elementos propios del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El presente estudio tuvo como objetivo analizar su incidencia en diversos contextos educativos mediante una revisión sistemática cualitativa desarrollada conforme a los lineamientos PRISMA 2020. La búsqueda bibliográfica se realizó en Scopus, Dialnet, Redalyc y Google Académico; tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión se seleccionaron diez artículos científicos. La información se examinó mediante análisis temático con codificación deductiva y se organizó en una matriz de categorías y subcategorías. Dos revisores realizaron la selección de manera independiente y resolvieron las discrepancias mediante consenso. La evidencia revisada sugiere que el empleo de insignias, niveles, misiones, recompensas y plataformas interactivas como Kahoot y Quizizz se asocia con mayores niveles de participación, motivación y compromiso, así como con mejoras en el aprendizaje cognitivo y determinadas habilidades socioemocionales. Los resultados también muestran que la efectividad depende de la planificación pedagógica, la formación docente y la disponibilidad de recursos. En conclusión, la gamificación constituye una alternativa didáctica con potencial para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos contextos educativos, aunque la ausencia de una evaluación formal del riesgo de sesgo debe considerarse al interpretar los hallazgos.

**Palabras clave:** gamificación; enseñanza; aprendizaje; motivación estudiantil; tecnologías educativas.

## ABSTRACT

Gamification is a teaching strategy that incorporates game elements into teaching and learning processes. This study aimed to analyze its impact across diverse educational contexts through a qualitative systematic review conducted in accordance with PRISMA 2020. The literature search was carried out in Scopus, Dialnet, Redalyc, and Google Scholar; after applying the eligibility criteria, ten scientific articles were selected. The information was examined through thematic analysis with deductive coding and organized in a matrix of categories and subcategories. Two reviewers performed study selection independently and resolved disagreements by consensus. The reviewed evidence suggests that badges, levels, missions, rewards, and interactive platforms such as Kahoot and Quizizz are associated with higher student participation, motivation, and engagement, as well as improvements in cognitive learning and selected socio-emotional skills. The results also indicate that effectiveness depends on pedagogical planning, teacher training, and resource availability. In conclusion, gamification is a teaching alternative with the potential to strengthen teaching and learning processes in different educational contexts, although the absence of a formal risk-of-bias assessment should be considered when interpreting the findings.

**Keywords:** gamification; teaching; learning; student motivation; educational technologies.



## 1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el ámbito educativo se enfrenta a diferentes desafíos relacionados con la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Álvarez (2025):

La evolución constante de la sociedad, así como los cambios en las formas de interacción y acceso a la información, han generado la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas tradicionales, resulta fundamental promover estrategias educativas innovadoras que respondan a las características, intereses y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo una formación integral, participativa y significativa. (p. 4)

A pesar de los intentos por innovar en metodologías pedagógicas, en varias instituciones continúan predominando metodologías tradicionales basadas principalmente en la memorización y transferencia de contenidos, donde el docente asume el papel central del proceso de enseñanza y el estudiante participa de manera limitada y pasiva (Mera et al., 2025).

Esta forma de enseñanza ha provocado que muchos estudiantes presenten desinterés por las actividades escolares, reduciendo significativamente su motivación y compromiso académico. Según Olmedo-Rodríguez y Berrú-Torres (2024), “la Insuficiente incorporación de estrategias innovadoras y dinámicas dentro del aula dificulta el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas, afectando tanto la participación activa como la interacción y cambio de ideas entre docentes y estudiantes” (p. 11). Por ello, resulta necesario implementar metodologías innovadoras que promuevan una mayor participación y motivación en el proceso educativo.

Además, estas estrategias mejoran la motivación y el compromiso con el aprendizaje, al permitir que los educandos visualicen sus avances y participen en su construcción de conocimiento.

Asimismo, Peñafiel y Ordoñez (2025), mencionan que “la gamificación brinda la oportunidad de adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades y características de los educandos, promoviendo una mayor implicación en la construcción del conocimiento” (p. 7).

En este sentido Porras-Acosta y Gavilánez-Bowen (2025) sostienen que “la gamificación no se limita a introducir actividades recreativas en el aula, sino que constituye una estrategia



pedagógica orientada a fortalecer la implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje” (p. 5) promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales necesarias para su formación integral.

Diversos estudios han reportado que la implementación de estrategias de juego en educación primaria se asocia con mejoras en la motivación, la participación en clase y el rendimiento escolar. Esto concuerda con Mera et al. (2025), quienes mencionan que el uso de desafíos, recompensas, sistemas de progreso y actividades colaborativas anima a los estudiantes a perseverar en las tareas de aprendizaje y promueve una actitud más favorable hacia la adquisición de nuevos conocimientos.

Además, esta experiencia permite una interacción más fuerte entre profesores y estudiantes, lo que promueve espacios de aprendizaje más dinámicos y centrados en los estudiantes. Por esta razón, el juego se ha consolidado como una alternativa pedagógica que puede dar respuesta a algunas de las necesidades y desafíos que enfrentan actualmente los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo.

En la actualidad, la gamificación ha generado interés en el ámbito educativo debido a sus posibles beneficios para el enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, Pérez (2024), en el estudio sobre gamificación en el ámbito educativo, describe esta estrategia como una alternativa capaz de mejorar el proceso educativo, hacer las tareas más atractivas para el alumnado, aumentar la participación y favorecer mejores resultados escolares. Sus conclusiones sugieren cambios favorables en el comportamiento, la actitud y el estado psicológico de los participantes.

De igual forma, Torres (2024) analizó la gamificación en la educación secundaria latinoamericana, con énfasis en su impacto sobre la eficiencia interna, los desafíos y las oportunidades de mejora. Los resultados reportaron un aumento de la participación activa del estudiantado en comparación con métodos convencionales, debido a la creación de entornos más dinámicos y centrados en el estudiante. Asimismo, el estudio señala que esta estrategia puede favorecer la autonomía y la percepción de competencia en los procesos de aprendizaje. En relación con el rendimiento académico, Álvarez (2025) desarrolló un estudio titulado estrategias de gamificación y su impacto en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de básica media, en el que se observó que la implementación adecuada de



elementos gamificados se asocia con el desarrollo de aprendizajes más profundos y significativos.

Latorre y Hidalgo (2025) mencionan que “la gamificación ha adquirido preeminencia en el ámbito educativo debido a su viabilidad con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes” (p. 3). La integración de mecánicas de juego en contextos educativos beneficia experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, de esta manera se transforma las vivencias educativas dentro de aula de clases (Latorre y Hidalgo, 2025).

De igual manera, el creciente interés de la comunidad científica por estudiar esta estrategia ha generado una amplia producción académica en los últimos años. En este contexto, resulta necesario analizar la evidencia disponible para comprender de manera integral cómo esta estrategia incide en los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos educativos. Según Parrales et al. (2023), la gamificación constituye una estrategia didáctica innovadora la cual permite desarrollar destrezas y habilidades que abren nuevas posibilidades para fortalecer el aprendizaje significativo dentro de los entornos educativos.

Por lo tanto, el presente artículo de revisión se justifica por la necesidad de reunir y contrastar los hallazgos de investigaciones recientes sobre la temática, permitiendo identificar beneficios, desafíos y aportes de la gamificación en el proceso educativo. Además, los resultados podrán servir como referente para docentes e investigadores interesados en implementar estrategias metodológicas innovadoras que contribuyan a mejorar la calidad de los procesos educativos.

El objetivo de este artículo es analizar la incidencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos mediante una revisión sistemática de la literatura científica publicada entre 2021 y 2026.

Sarabia y Bowen (2023) indican la gamificación como una estrategia metodológica que incorpora mecánicas y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el propósito de fomentar la motivación, la participación y el compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no se limita al uso de videojuegos, sino que puede incluir elementos como recompensas, niveles, insignias o retos aplicados en actividades educativas.

La gamificación se fundamenta filosóficamente en el constructivismo, el cual sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye conocimientos



mediante experiencias significativas y la interacción con su entorno. Desde esta perspectiva, la incorporación de elementos del juego favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, promoviendo ambientes educativos centrados en el estudiante (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978).

De acuerdo con Sepulveda-Peñaranda y Mayoral-Hinestroza (2025), la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual forma, García et al. (2021) señalan que, el uso de dinámicas de juego puede aumentar la motivación, lo que a su vez puede conducir a un aprendizaje significativo y relevante.

Por otro lado, Avello (2024) enfatiza “la necesidad de adaptar el currículo y los métodos de evaluación para integrar efectivamente la gamificación” (p. 11). Esto se alinea con las recomendaciones de Colomo-Magaña et al. (2020), quien aboga por un análisis estandarizado de las percepciones de los estudiantes sobre diferentes tipos de evaluación. En consecuencia, ambos autores coinciden en que la adaptación y la evaluación son cruciales para el éxito de la gamificación en el aula.

Llevar estas dinámicas lúdicas a las aulas genera impactos positivos en distintos niveles escolares. De acuerdo con Olmedo et al. (2024), la implementación de estrategias de gamificación podría favorecer el interés de los estudiantes por las actividades académicas y contribuir al desarrollo de habilidades de análisis. Asimismo, los autores reportan una posible asociación entre el uso de estas estrategias y mejoras en el rendimiento académico. En esta misma línea, Barrera et al. (2024) señalan que los entornos de aprendizaje interactivos tienden a promover mayores niveles de participación estudiantil en comparación con metodologías más tradicionales.

Este enfoque se encuentra alineado con los principios de la pedagogía activa, donde el estudiante deja el rol de espectador para convertirse en el protagonista de su aprendizaje. Sin embargo, la literatura señala que la incorporación de actividades lúdicas requiere una planificación pedagógica orientada al logro de objetivos educativos específicos. Egas et al. (2023) destacan la importancia de establecer metas de aprendizaje claras, reglas definidas y actividades contextualizadas que permitan atender las diversas necesidades educativas presentes en el aula.



Para construir esta experiencia con éxito, los educadores deben articular tres piezas clave: mecánicas, dinámicas y componentes. Las mecánicas funcionan como el reglamento interno del juego. Aquí entran las misiones, la recolección de puntos o el desbloqueo de nuevos niveles. Básicamente, le marcan al alumno qué debe hacer para avanzar, lo que facilita enormemente evaluar y medir su progreso real (Sarabia y Bowen, 2023).

Por su parte, las dinámicas hacen referencia a las interacciones que se generan a partir de las reglas establecidas, tales como la colaboración, la competencia o la exploración. Según Guamán et al. (2024), la simulación de situaciones y desafíos contextualizados puede favorecer el desarrollo de habilidades sociales vinculadas al trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de conflictos.

Finalmente, los componentes son la cara visible de la estrategia: los avatares, los rankings, las medallas o el reloj corriendo en la pantalla. Aunque ganar insignias resulta muy estimulante a corto plazo, Huamaní y Vega (2023) aclaran que la estética jamás debe opacar el fondo educativo. La asignación de puntos o recompensas sin una finalidad pedagógica definida puede limitar el potencial educativo de la estrategia. Cuando el maestro logra integrar armónicamente estas tres dimensiones las reglas, la interacción y las recompensas visuales, la gamificación puede constituirse como una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo cognitivo, socioemocional y relacional de los estudiantes cuando se implementa de manera planificada y contextualizada.

Según Osorio (2021) “el proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes” (p. 2). Al respecto Álava (2022) argumenta que, el proceso de enseñanza-aprendizaje es comunicativo, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos a los estudiantes y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre sí, con sus familiares y con la comunidad que les rodea: aplicando, debatiendo, verificando o contrastando dichos contenidos.

Delgado (2024) menciona que en la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha desarrollado debido a los cambios sociales, tecnológicos y educativos que caracterizan a la sociedad contemporánea. Estos cambios han impulsado la implementación de metodologías innovadoras centradas en el estudiante, las cuales fomentan la participación activa, el pensamiento crítico y la construcción autónoma del conocimiento.



El proceso de enseñanza y aprendizaje se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, quien sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial y no arbitraria con los saberes previos del estudiante. Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje promueve la construcción de conocimientos significativos, favoreciendo la comprensión y la participación activa del estudiante en su propio aprendizaje (Ausubel, 1968).

Por otro lado, Villacis y Alcívar (2024) indican que el aprendizaje significativo es uno de los principales propósitos del proceso educativo, ya que permite que los estudiantes relacionen los nuevos conocimientos con experiencias y saberes previos. Para lograrlo, es necesario que el docente diseñe estrategias didácticas que estimulen la curiosidad, la motivación y la participación de los estudiantes.

Mora et al. (2024) “la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje depende de diversos factores, entre ellos la planificación docente, la selección de recursos educativos y la implementación de metodologías activas adecuadas a las necesidades de los estudiantes” (p. 5). Por esta razón, los sistemas educativos actuales promueven prácticas pedagógicas flexibles e inclusivas que contribuyan al desarrollo de competencias y al logro de aprendizajes duraderos.

En este contexto, el presente estudio corresponde a una revisión sistemática de la literatura basada en los lineamientos de la metodología PRISMA, orientada al análisis de evidencias científicas relacionadas con la gamificación y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos.

## **2. METODOLOGÍA**

### **a) Enfoque del estudio**

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que se orientó al análisis e interpretación de evidencias científicas relacionadas con la gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque permitió comprender los aportes teóricos, hallazgos y perspectivas reportados en la literatura científica, favoreciendo una comprensión integral de las variables de estudio y del fenómeno analizado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).



El tipo de investigación correspondió al análisis documental, ya que se fundamentó en la recopilación, revisión e interpretación de información proveniente de artículos científicos publicados en bases de datos académicas. Este tipo de investigación facilitó la identificación de conceptos, fundamentos teóricos y resultados relevantes, permitiendo sustentar el análisis de la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **b) Método**

El estudio se desarrolló mediante un diseño de revisión sistemática, el cual permitió identificar, seleccionar y sintetizar de manera rigurosa la evidencia científica disponible sobre la gamificación y su incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este diseño favoreció un proceso de búsqueda estructurado, orientado a la transparencia y la reproducibilidad en la selección de los estudios incluidos.

La revisión se llevó a cabo siguiendo los lineamientos de la declaración PRISMA 2020, la cual proporciona una guía actualizada para la identificación, el cribado, la evaluación de elegibilidad y la inclusión de los estudios seleccionados, fortaleciendo la transparencia del proceso de revisión sistemática (Page et al., 2021).

### **c) Fases del estudio**

#### **Fase 1. Proceso de búsqueda**

La revisión sistemática se focalizó en la identificación de estudios relacionados con la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje, publicados en revistas científicas e indexados en bases de datos académicas. Para la recuperación de la evidencia científica se consultaron Google Académico, Dialnet, Redalyc y Scopus, seleccionadas por su amplia cobertura de publicaciones y por la relevancia de los estudios disponibles en el ámbito educativo.

Con el propósito de gestionar adecuadamente el volumen de información recuperada, la estrategia de búsqueda consideró estudios cuyos títulos estuvieran relacionados con las variables de investigación: gamificación y proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se priorizaron publicaciones en español e inglés, desarrolladas en diferentes contextos geográficos y con enfoques metodológicos cualitativos, cuantitativos y mixtos, siempre que aportaran evidencia científica pertinente para el objetivo del estudio. La revisión se desarrolló siguiendo los lineamientos de la declaración PRISMA 2020, garantizando un proceso



sistemático, transparente y reproducible para la identificación, selección, evaluación e inclusión de los estudios considerados en el análisis (Page et al., 2021).

La búsqueda se realizó de manera independiente en Dialnet, Redalyc, Scopus y Google Académico, y se actualizó por última vez el 6 de marzo del 2026. Para la recuperación de los estudios se emplearon términos en español e inglés combinados mediante los operadores booleanos AND y OR. En Dialnet se utilizó la ecuación (“gamificación” AND “enseñanza y aprendizaje”) OR (“gamificación” AND “motivación” AND “educación”); en Redalyc, (“gamificación” AND “enseñanza y aprendizaje”) OR (“gamificación” AND “educación”); en Scopus, (“gamification” OR “game-based learning”) AND (“teaching-learning process”); y en Google Académico, (“gamificación” OR “aprendizaje basado en juegos”) AND (“enseñanza y aprendizaje” OR “educación” OR “motivación”). Las búsquedas se limitaron a publicaciones en español e inglés correspondientes al periodo 2021-2026 y relacionadas con contextos educativos.

Se incluyeron artículos científicos y revisiones sistemáticas publicados entre 2021 y 2026, escritos en español o inglés y vinculados con el ámbito educativo. La selección de los estudios fue realizada por dos revisores de manera independiente, y los desacuerdos se resolvieron mediante consenso.

## **Fase 2. Evaluación**

Se identificaron un total de 1082 documentos en las bases de datos consultadas. Posteriormente, se realizó una revisión manual para identificar y eliminar los registros duplicados, obteniéndose 82 documentos repetidos, los cuales fueron excluidos del proceso de selección. Esta etapa permitió depurar la información recuperada y conservar únicamente los estudios potencialmente relevantes para el desarrollo de la revisión.

Una vez eliminados los documentos duplicados, los estudios restantes fueron evaluados mediante la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión establecidos para la investigación. Los criterios considerados comprendieron: (1) tipo de publicación, (2) diseño del estudio, (3) ámbito de investigación y (4) idioma. De los 15 estudios evaluados a texto completo, se excluyeron 5 por no detallar mediciones claras del aprendizaje, resultando en una muestra final de 10 artículos.

## **Fase 3. Análisis**



La información obtenida de los estudios seleccionados fue organizada y analizada mediante una revisión documental, con el propósito de identificar categorías y subcategorías relacionadas con la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este procedimiento permitió reconocer patrones, tendencias y aportes relevantes presentes en la literatura científica, favoreciendo una interpretación sistemática de los hallazgos. De acuerdo con Byrne (2022), el análisis constituye un procedimiento ampliamente utilizado en investigaciones cualitativas para identificar patrones de significado.

Con el propósito de garantizar la consistencia del análisis, la información fue organizada en categorías y subcategorías previamente definidas, las cuales fueron revisadas de manera sistemática para verificar su coherencia, pertinencia y relación con las variables de estudio. Posteriormente, los hallazgos fueron sintetizados en una matriz de categorización, facilitando la organización, comparación e interpretación de la evidencia científica recopilada durante el proceso de revisión. No se aplicó una herramienta estandarizada de evaluación de la calidad metodológica o del riesgo de sesgo a los 10 estudios incluidos; por tanto, la síntesis se sustentó en los criterios de elegibilidad, la revisión independiente por dos investigadores y el consenso ante discrepancias. Esta ausencia se reconoce como una limitación metodológica de la revisión.

Tabla 1

Matriz de categorización de resultados

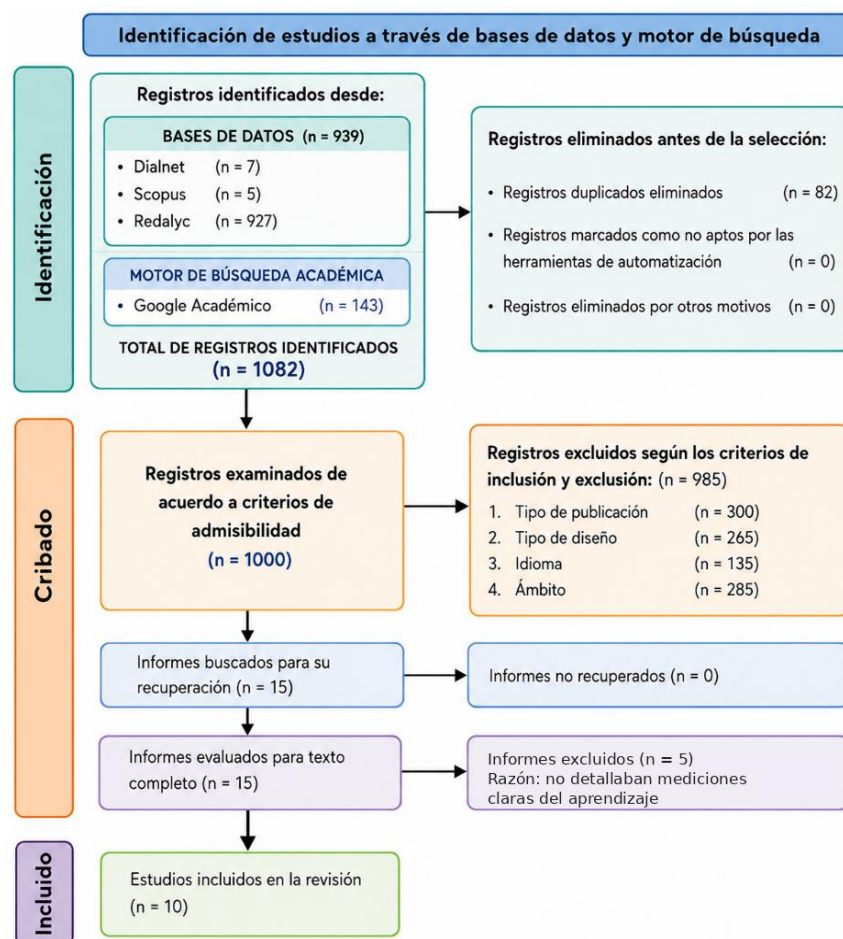
| Categoría                        | Subcategoría                         | Códigos                                                                                         |
|----------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gamificación                     | Conceptualización de la gamificación | Definición de gamificación, características, fundamentos teóricos, elementos lúdicos.           |
|                                  | Implementación de la gamificación    | Estrategias gamificadas, herramientas digitales, plataformas educativas, recursos interactivos. |
|                                  | Beneficios de la gamificación        | Motivación, participación, compromiso, satisfacción estudiantil.                                |
| Proceso de enseñanza-aprendizaje | Impacto en el aprendizaje            | Aprendizaje significativo, comprensión, retención de conocimientos, logro académico.            |
|                                  | Impacto en la enseñanza              | Innovación metodológica, estrategias didácticas, práctica docente.                              |
|                                  | Competencias desarrolladas           | Competencias digitales, habilidades sociales, pensamiento crítico, resolución de problemas.     |
|                                  | Desafíos y limitaciones              | Acceso tecnológico, capacitación docente, infraestructura, resistencia al cambio.               |

Nota. Elaboración propia



## Fase de síntesis

La fase de síntesis consistió en integrar y organizar la información obtenida de los estudios seleccionados, con el propósito de identificar los principales hallazgos relacionados con la incidencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Del total de 1082 documentos identificados en las bases de datos consultadas, se eliminaron 82 registros duplicados, obteniéndose 1000 registros para la fase de cribado mediante la revisión de títulos y resúmenes. Como resultado de este proceso, se excluyeron 985 registros por no cumplir los criterios de inclusión establecidos. Posteriormente, se evaluaron 15 artículos a texto completo durante la fase de elegibilidad, de los cuales 5 fueron excluidos por no detallar mediciones claras del aprendizaje. Finalmente, se incluyeron 10 estudios, que constituyeron la base para el análisis, la síntesis y la interpretación de la evidencia.

**Figura 1.***Diagrama del método PRISMA*

*Nota.* Elaboración propia.

**d) Fuentes y muestra**

Las fuentes de información estuvieron conformadas por artículos científicos obtenidos de bases de datos académicas reconocidas, entre ellas, Redalyc, Dialnet y Scopus, además se empleó el motor de búsqueda de Google Académico. La búsqueda documental consideró publicaciones realizadas durante el periodo comprendido entre 2021 y 2026, relacionadas con las categorías de estudio: gamificación y proceso de enseñanza-aprendizaje.

Inicialmente se identificaron 1082 documentos, los cuales fueron sometidos a un proceso de revisión y depuración conforme a los criterios de inclusión y exclusión establecidos. En esta etapa se descartaron 82 registros duplicados, quedando 1000 documentos para la fase de evaluación. Tras la aplicación de los criterios de selección se excluyeron 985 registros y se evaluaron 15 informes a texto completo, de los cuales 5 fueron excluidos por no detallar mediciones claras del aprendizaje. Finalmente, el corpus documental quedó conformado por 10 estudios científicos incluidos para el análisis e interpretación de la evidencia.

**e) Criterios de inclusión y exclusión**

**Tabla 2**

*Matriz de inclusión y exclusión*

| Criterio                       | Inclusión                                                                                                                                                                    | Exclusión                                                                                                                                   |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tipo de publicación</b>     | Artículos científicos originales y artículos de revisión publicados en revistas académicas arbitradas.                                                                       | Tesis, actas de congresos, editoriales, reseñas, informes técnicos y documentos no científicos.                                             |
| <b>Diseño de estudio</b>       | Investigaciones empíricas (cuantitativas, cualitativas o mixtas) y revisiones que aporten información relevante sobre la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje. | Estudios sin metodología definida, artículos de opinión, ensayos teóricos sin evidencia empírica y documentos con información insuficiente. |
| <b>Ámbito de investigación</b> | Estudios desarrollados en contextos educativos formales y escenarios de enseñanza-aprendizaje en instituciones educativas.                                                   | Investigaciones realizadas en contextos no educativos o que no analicen procesos de enseñanza-aprendizaje.                                  |
| <b>Idioma</b>                  | Publicaciones en español e inglés.                                                                                                                                           | Publicaciones en idiomas distintos del español y del inglés.                                                                                |

*Nota.* Elaboración propia.

**f) Procedimiento general**



El procedimiento metodológico se desarrolló conforme a los lineamientos de la declaración PRISMA 2020, considerando las etapas de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión de estudios. En primera instancia, se estableció el objetivo de la revisión y se definieron las estrategias de búsqueda documental en las bases de datos Redalyc, Dialnet y Scopus; además, se utilizó Google Académico como motor de búsqueda académica para identificar estudios relacionados con la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como resultado de la búsqueda inicial se identificaron 1082 documentos. Posteriormente, se eliminaron 82 registros duplicados, obteniéndose 1000 registros para la fase de cribado mediante la revisión de títulos y resúmenes. En esta etapa se excluyeron 985 registros por no cumplir los criterios de inclusión establecidos o por presentar alguno de los criterios de exclusión definidos. Después se evaluaron 15 artículos en texto completo durante la fase de elegibilidad, de los cuales 5 fueron excluidos por no detallar mediciones claras del aprendizaje. Finalmente, se incluyeron 10 estudios en la revisión.

### 3. RESULTADOS

La información extraída de cada estudio fue organizada en una matriz de análisis que incluye aspectos como autor, objetivo, metodología, técnicas, resultados y conclusiones, este procedimiento permitió identificar tendencias, beneficios y aportes de la gamificación. Con el propósito de garantizar la calidad y consistencia de la evidencia analizada, durante el proceso de selección se verificó el posible solapamiento entre los documentos recuperados en las diferentes bases de datos.

Asimismo, se revisaron los contenidos, referencias y características metodológicas de los estudios para identificar posibles coincidencias o duplicados de información, esto como resultado dio la selección de 10 artículos incluidos en la revisión correspondieron a estudios únicos que cumplieron rigurosamente con los criterios de inclusión establecidos, evitando la sobreestimación de hallazgos derivada de la repetición de evidencia. En la presente matriz se evidencian los resultados extraídos de cada estudio analizado.

#### **Tabla 3**

*Matriz de extracción de datos*



| Autor (Año)             | Objetivo                                                                                           | Metodología                                               | Técnicas e instrumentos                                   | Resultados principales                                                                     | Conclusiones                                                                                                                                           |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Acosta (2022)           | Analizar la gamificación como herramienta para favorecer el aprendizaje de Biología en secundaria. | Paradigma sociocrítico y método participativo.            | Google Forms, observación y actividades en Quizizz.       | Quizizz aumentó el interés, la participación y la comprensión de contenidos de Biología.   | Los hallazgos reportados por Acosta (2022) la gamificación fortalece la motivación y favorece aprendizajes significativos mediante recursos digitales. |
| Cárdenas et al. (2025)  | Analizar la efectividad de la gamificación e identificar factores que influyen en su impacto.      | Revisión sistemática PRISMA con evaluación MERSQI.        | Revisión documental                                       | La gamificación mejoró el rendimiento académico y fortaleció habilidades socioemocionales. | Cárdenas et al. (2025) concluyen que la efectividad depende del diseño pedagógico, la contextualización y las mecánicas de juego empleadas.            |
| Constante et al. (2025) | Analizar la incidencia de la gamificación en la motivación y rendimiento académico.                | Investigación cuantitativa con diseño cuasi experimental. | Cuestionarios, registros de calificaciones y observación. | Se incrementaron la motivación intrínseca, la autorregulación y el rendimiento académico.  | La gamificación favorece la motivación y el aprendizaje significativo en educación.                                                                    |



| Autor (Año)                   | Objetivo                                                                                          | Metodología                    | Técnicas e instrumentos                           | Resultados principales                                                              | Conclusiones                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fiestas y Founes (2023)       | Sintetizar evidencias sobre la contribución de la gamificación a la motivación estudiantil.       | Revisión bibliográfica.        | Revisión documental en diversas bases de datos.   | La gamificación incrementó la motivación, participación y colaboración estudiantil. | La revisión realizada por Fiestas y Founes (2023) sugiere que la efectividad de la gamificación depende de una adecuada planificación didáctica y adaptación al contexto educativo. |
| García et al. (2021)          | Realizar una aproximación teórica al concepto de gamificación desde el ámbito educativo.          | Investigación documental.      | Revisión de literatura.                           | Se identificaron elementos clave de la gamificación y su potencial motivador.       | Los autores señalan que la gamificación favorece el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo y transforma el rol docente.                                                        |
| Lampropoulos y Kinshuk (2024) | Analizar el efecto de la realidad virtual y la gamificación en entornos de aprendizaje digitales. | Revisión sistemática (PRISMA). | Revisión de literatura y evaluación mediante MMA. | Se registró mayor participación, satisfacción, motivación y rendimiento académico.  | Lampropoulos y Kinshuk (2024) sugieren que la combinación de realidad virtual y gamificación mejora la experiencia educativa y la motivación.                                       |



| Autor (Año)              | Objetivo                                                                                         | Metodología                                         | Técnicas e instrumentos                          | Resultados principales                                                                       | Conclusiones                                                                                                                                                       |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Latorre e Hidalgo (2025) | Examinar los efectos de la gamificación sobre motivación, participación y rendimiento académico. | Revisión sistemática cuantitativa basada en PRISMA. | Revisión documental y evaluación metodológica.   | Las estrategias gamificadas incrementaron motivación, participación y rendimiento académico. | Los autores concluyen que la gamificación para su efectividad depende de la planificación, capacitación docente y adaptación al contexto.                          |
| Quezada et al. (2024)    | Diseñar una propuesta gamificada para mejorar el rendimiento en Ciencias Naturales.              | Enfoque mixto, descriptivo y no experimental.       | Encuestas y diagnóstico institucional.           | Mejóro la participación, atención y rendimiento académico de los estudiantes.                | Quezada et al. (2024) reportan que la incorporación de estrategias gamificadas constituye un recurso didáctico útil para fortalecer el aprendizaje.                |
| Rúa (2023)               | Analizar la gamificación como estrategia metodológica en educación elemental.                    | Enfoque cualitativo y análisis documental.          | Revisión documental mediante matriz de análisis. | La gamificación favoreció la interacción, motivación y desarrollo de habilidades.            | A partir de los estudios revisados, Rúa (2023) señala que la gamificación puede ser una estrategia pertinente para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. |



| Autor (Año)         | Objetivo                                                                            | Metodología                                               | Técnicas e instrumentos | Resultados principales                                                           | Conclusiones                                                                                                                                               |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ulloa et al. (2023) | Explorar la gamificación como estrategia para fortalecer la motivación estudiantil. | Enfoque cualitativo y revisión bibliográfica descriptiva. | Revisión documental.    | Incrementó la motivación, participación, compromiso y aprendizaje significativo. | Los autores concluyen que la evidencia revisada sugiere que la gamificación se asocia positivamente con la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. |

**Nota.** Elaboración propia

El análisis de los 10 artículos seleccionados permitió identificar una amplia variedad de estrategias de gamificación implementadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Entre las principales se encuentran los sistemas de puntos, insignias, recompensas, niveles, desafíos y plataformas digitales como Kahoot, Quizizz y Socrative, utilizadas para desarrollar actividades interactivas, evaluaciones formativas y procesos de retroalimentación inmediata. Asimismo, varios estudios incorporaron dinámicas colaborativas, aprendizaje basado en desafíos y actividades apoyadas por tecnologías digitales, lo que sugiere que la gamificación puede adaptarse a diferentes áreas del conocimiento y contextos educativos.

La evidencia revisada sugiere que la mayoría de los estudios analizados reportó una asociación entre la implementación de estrategias gamificadas y mayores niveles de motivación, participación activa e interacción de los estudiantes en el aula, así como un mayor compromiso con las actividades académicas. De igual manera, los estudios revisados informaron mejoras en la comprensión de los contenidos y en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la autorregulación del aprendizaje. En conjunto, estos hallazgos indican que la gamificación constituye una estrategia didáctica con potencial para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos contextos educativos, aunque sus resultados dependen de las características de cada contexto educativo y de las condiciones de implementación descritas en los estudios analizados.



#### 4. DISCUSIÓN

Al contrastar los resultados de las investigaciones seleccionadas, la evidencia revisada sugiere que la gamificación se asocia con resultados favorables en los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos educativos. Independientemente del diseño metodológico empleado en los estudios analizados, la mayoría reportó que la incorporación de elementos propios del juego puede contribuir a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, incrementar la participación de los estudiantes y favorecer un papel más activo durante el proceso educativo.

En cuanto a las estrategias empleadas, Kahoot, Quizizz y Socrative fueron las plataformas digitales más utilizadas en los estudios revisados, generalmente combinadas con mecánicas como sistemas de puntos, insignias, recompensas y tableros de clasificación. Ulloa et al. (2023) señalaron que estos elementos lúdicos se asociaron con mayores niveles de motivación y participación estudiantil. De manera similar, Latorre y Hidalgo (2025) reportaron que la incorporación de retos y recompensas favoreció el interés de los estudiantes por las actividades de aprendizaje. No obstante, Rúa (2023) destacó que la implementación de la gamificación trasciende el uso de herramientas tecnológicas, ya que requiere el diseño de experiencias pedagógicas que promuevan la cooperación, la resolución de problemas y la participación activa. En concordancia con ello, García et al. (2021) plantearon que el docente asume un rol de facilitador y diseñador de experiencias de aprendizaje, lo que implica una planificación pedagógica acorde con los objetivos educativos.

Respecto a los efectos reportados, algunos estudios experimentales incluidos en la revisión describieron resultados favorables tras la implementación de estrategias gamificadas. Por ejemplo, Constante et al. (2025) informaron que, después de ocho semanas de intervención, el grupo que participó en actividades gamificadas obtuvo mayores niveles de motivación intrínseca y rendimiento académico en comparación con el grupo que recibió metodologías tradicionales. De forma similar, Lampropoulos y Kinshuk (2024) reportaron un mantenimiento del interés de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, Quezada et al. (2024) describieron incrementos en la atención y la participación durante las clases de Ciencias Naturales, mientras que Acosta (2022) señaló que el uso de Quizizz facilitó la comprensión de contenidos de Biología mediante procesos de retroalimentación inmediata.



Estos resultados corresponden a los estudios citados y deben interpretarse considerando las características y el contexto particular de cada investigación.

Además del rendimiento académico, algunos estudios señalaron beneficios relacionados con el desarrollo de competencias transversales. Fiestas y Founes (2023) reportaron que la gamificación favoreció la creatividad y promovió una mayor autonomía en el aprendizaje. Por su parte, Cárdenas et al. (2025) identificaron que las mecánicas cooperativas se asociaron con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, mientras que las dinámicas competitivas mostraron resultados favorables sobre el rendimiento académico a corto plazo. No obstante, estos hallazgos fueron reportados en contextos específicos y, por tanto, no pueden generalizarse a todos los escenarios educativos.

La revisión también permitió identificar limitaciones que pueden condicionar la implementación de la gamificación. Diversos estudios señalaron que la formación docente constituye un factor determinante para el diseño y desarrollo de experiencias gamificadas coherentes con los objetivos curriculares. Asimismo, Ulloa et al. (2023) advirtieron que la disponibilidad de recursos tecnológicos y el acceso a internet representan desafíos para numerosas instituciones educativas. En consecuencia, la implementación de estas estrategias requiere considerar tanto las condiciones pedagógicas como las características del contexto en el que serán aplicadas.

En conjunto, la evidencia revisada sugiere que la gamificación representa una estrategia didáctica con potencial para favorecer la motivación, la participación y diversos procesos de aprendizaje en contextos educativos. Sin embargo, los resultados observados dependen de las características metodológicas de cada estudio, del contexto educativo y de la planificación realizada por el docente. Por ello, los hallazgos deben interpretarse como una síntesis de la evidencia disponible y no como resultados generalizables a todos los escenarios. Asimismo, la ausencia de una evaluación formal de la calidad metodológica o del riesgo de sesgo limita la posibilidad de ponderar la solidez de los resultados individuales y constituye una limitación de esta revisión.

## 5. CONCLUSIÓN

Se identificó que las estrategias de gamificación más utilizadas en el contexto educativo incluyen sistemas de puntos, insignias, recompensas, niveles, desafíos, tablas de clasificación y plataformas digitales como Kahoot, Quizizz y Socrative. Los estudios revisados



reportaron la implementación de estas estrategias en diferentes áreas del conocimiento, lo que sugiere que la gamificación puede adaptarse a diversos contextos educativos, siempre que las mecánicas de juego se planifiquen en función de los objetivos curriculares y de las características de los estudiantes.

En relación con su incidencia, la evidencia revisada sugiere que la gamificación se asocia con resultados favorables en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La mayoría de los estudios analizados reportó mayores niveles de motivación, participación y compromiso de los estudiantes, así como mejoras en la comprensión de los contenidos y en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la autorregulación. No obstante, estos hallazgos corresponden a los estudios incluidos en la revisión y deben interpretarse considerando las particularidades metodológicas y contextuales de cada investigación.

Asimismo, la literatura analizada indica que la efectividad de la gamificación puede estar condicionada por factores como la planificación didáctica, la formación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos que permitan implementar estas estrategias de manera pertinente. En este sentido, el objetivo general de la investigación se cumplió al analizar y sintetizar la evidencia científica disponible sobre la influencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos educativos, identificando su potencial como alternativa metodológica y las condiciones que favorecen su aplicación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, F. S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249–266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Álava, Á. F. (2022). La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 682–695. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3850>
- Álvarez, A. M. (2025). Estrategias de gamificación en la motivación y desempeño académico de estudiantes de Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9(2), 7808–7824. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17503](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17503)



- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston. <https://books.google.com/books?id=W8o8AAAAIAAJ>
- Avello, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia innovadora. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92–104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>
- Barrera, L., Núñez, N., Suárez, S., & Meneses, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742–2752. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Byrne, D. (2022). A worked example of Braun and Clarke's approach to reflexive thematic analysis. *Quality & Quantity*, 56, 1391–1412. <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01182-y>
- Cárdenas, M. D., Valarezo, B. L., Saldaña, P. G., Valarezo, O. C., & Quichimbo, S. T. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico en Educación Básica. *SAGA Revista Científica Multidisciplinaria*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i2.74>
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233–242. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Constante, A. A., Arriaga, C. N., Delgado, V. I., Menéndez, A. M., & Menéndez, L. L. (2025). La gamificación como estrategia de motivación para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(6), 5323–5337. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i6.21636](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21636)
- Delgado, T. S. (2024). Implementación de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. *Revista Científica Multidisciplinar G-NER@NDO*, 5(1), 1027–1046. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i1.238>
- Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>



- Fiestas, G. D., & Founes, N. F. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5539–5561. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4845](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845)
- García, F., Cara, J. F., Martínez, J. A., & Cara, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Logia, educación física y deporte*, 1(2), 43–52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Guamán, V., Azán, I., Mendoza, M., Montesdeoca, A., & Muñoz, A. (2024). La gamificación como estrategia activa y colaborativa para el aprendizaje de Química en estudiantes de primer año de bachillerato en cuatro instituciones del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 621–637. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13373](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13373)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. ISBN: 978-1-4562-6096-5
- Huamaní, M. del C., & Vega, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Realidad virtual y gamificación en la educación: una revisión sistemática. *Education Tech Research Dev*, 72, 1691–1785. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Latorre, N. B., & Hidalgo, B. G. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín Redipe*, 14(1), 1–39. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204>
- Mera, I. K., Allas, W. D., Tamayo, M. A., & Zamora, D. A. (2025). La transformación de la educación en el siglo XXI: retos, innovaciones y perspectivas. *Reincisol.*, 4(8), 3727–3752. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)3727-3752](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)3727-3752)
- Mora, P. M., Coya, Y. A., Guerrero, J., & Vera, A. V. (2024). La aplicación de las metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. *Ciencia*



*Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 983–1000.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11309](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11309)

Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de La Ciencia*, 1(4), 239–251.  
<https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>

Olmedo-Rodríguez, E., & Berrú-Torres, C. (2024). Innovación en métodos de enseñanza: estrategias y desafíos para el compromiso y motivación estudiantil. *Revista InveCom*, 4(2), 1–16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10655843>

Osorio, L. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1–11.  
<https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71.  
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Parrales, M. L., Fienco, J., Fienco, M. J., & Fienco, J. V. (2023). Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4–14.  
<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. D. la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista de Educación*, 405, 249–274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>

Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>

Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers.  
<https://books.google.com/books?id=jT6cAAAAMAAJ>

Porras-Acosta, T., & Gavilánez-Bowen, P. (2025). Gamificación y aprendizaje personalizado: Cómo los juegos educativos adaptativos pueden mejorar el



rendimiento académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 963–979. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.16902](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16902)

Quezada, D. W., Chancay, L. J., & Zambrano, Y. M. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año de educación básica. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8(1), 801–821. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.801-821>

Rúa, S. L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826–1842. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Sarabia, D. A., & Bowen, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de Ingeniería. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 1–41. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>

Sepulveda-Peñaranda, A., & Mayoral-Hinestroza, L. (2025). La gamificación en el aula: Estrategias, beneficios, retos e impacto. *Saberser*, 2(1), 37–52. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.38>

Torres, A. Y. (2024). Gamificación en educación secundaria latinoamericana: Impacto en eficiencia interna, desafíos y oportunidades de mejora. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 179–206. <https://doi.org/10.69821/constellations.v3i1.36>

Ulloa, J. L., Arteaga, M. R., Arteaga, F. F., Martínez, S. E., Solórzano, M. E., & Moreira, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1020–1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

Villacis, L. M., & Alcivar, V. E. (2024). Aplicación de las técnicas didácticas en el proceso de aprendizaje. *Revista Científica*, 9(31), 208–229. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.10.208-229>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. [https://books.google.com/books?id=RxjjUefze\\_oC](https://books.google.com/books?id=RxjjUefze_oC)



**CONFLICTO DE INTERESES:**

Ninguno.

**FINANCIAMIENTO:**

No aplica.

**CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA**

Conceptualización: Sandy Nayeli Zamora Chevez.

Metodología: Jenniffer Dayana Carranza Mata.

Investigación: Sandy Nayeli Zamora Chevez, Brigitte Estefanía Pinto Ayala.

Redacción – borrador original: Sandy Nayeli Zamora Chevez.

Redacción – revisión y edición: Sandy Nayeli Zamora Chevez, Brigitte Estefanía Pinto Ayala, Wendy Dayana Fernández Alava, Jenniffer Dayana Carranza Mata.

